

GAMIFICACIÓN Y TIC EN LA FORMACIÓN DE LA EDUCACIÓN MUSICAL: UN ESTUDIO BIBLIOGRÁFICO



León-Garrido, Antonio,

<https://orcid.org/0000-0002-4850-596X> Facultad de Ciencias de la Educación
Universidad de Sevilla, aleon@us.es

Palabras clave: Tecnología Educativa, Gamificación, Educación Musical

1. INTRODUCCIÓN

Según Ortiz-Colón et al. (2018) la gamificación es concepto que proviene de la terminología «game». Una concepción que surgió para las empresas, y, que se ha integrado a la educación para conseguir un aprendizaje basado en el juego lúdico a fin de conseguir los objetivos que hayan sido preestablecidos.

La gamificación ayuda a desarrollar diversas actividades, facilitando el aprendizaje, e impulsando la construcción de nuevas habilidades, destrezas y competencias académicas (Area-Moreira y González, 2015; Ortiz-Colón et al., 2018). Además, se puede indicar que se centra «en utilizar las técnicas de diseño del mundo de los videojuegos para conducir al usuario a través de las acciones predefinidas y manteniendo una alta motivación» (Parente, 2016, p. 11).

Un claro ejemplo de gamificación serían los videojuegos; debido a que, estos pueden trasladarse a la educación por medio de la tecnología educativa (Edtech) a fin de establecer interrelaciones con el alumnado entre el mundo físico y el virtual; por lo que, existe la necesidad de adentrarse en nuevas formas de aprender un contenido por medio de la gamificación y el mundo digitalizado (Correa-García et al., 2016; Parente, 2016) ¿inclusive en la Educación Musical para asentar el conocimiento por medio de las aplicaciones móviles (apps)?

Es más, cuando se habla de gamificación hay que tener presente la motivación, el conocimiento, el compromiso y el engagement; es decir, el entretenimiento para contribuir positivamente en el rendimiento académico (Ortiz-Colón et al., 2018), y, que puede ser aplicada de manera unplugged (sin TIC) o plugged (con TIC) (González, 2019).

Sin embargo, para integrarla en cualquier área es necesario contar con sus elementos primordiales: componentes, mecánicas y dinámicas (Werbach y Hunter, 2013). Esto ayudará a combinarla con cualquier otra estrategia y herramientas tecnológicas (Hernández-Horta et al., 2018; y, Gómez, 2020).

Entonces, gamificación, Educación Musical y Edtech ¿por qué no unirlos para incrementar la motivación y el aprendizaje de esta materia en los alumnos? ¿Existen evidencias de ello que ayuden a corroborarlo?

2. MÉTODO

Se realizó una búsqueda bibliográfica de artículos que estuviesen publicados entre 2017 y 2022 en WoS, Scopus y Dialnet utilizando los siguientes descriptores: gamificación, TIC, tecnología, Educación Musical y música; tanto en inglés como en español, con el combinador lógico «and». Fueron excluidos trabajos que no estuviesen relacionados con investigación, con experiencias de gamificación y TIC en la Educación Musical, y, trabajos finales de estudio. Se utilizaron la siguiente combinación:

1. Gamificación, TIC y Educación Musical
2. Gamificación, TIC y música
3. Gamificación, tecnología y Educación Musical
4. Gamificación, tecnología y música

3 RESULTADOS

Se encontró un total de 114 artículos. Sin embargo, en cada una de las bases de datos se observó que, con la combinación de las terminologías propuestas, y, visualizadas con anterioridad, aparecían artículos repetidos en cada una de ellas; es por ello que, se procedió a realizar el recuento de cuántos artículos sin duplicar existían en cada fuente de información.

Figura 1:
Representación gráfica y porcentual de los documentos encontrados.

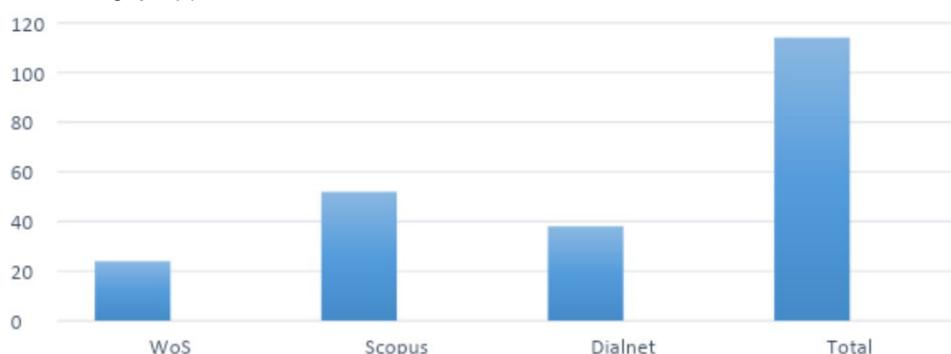
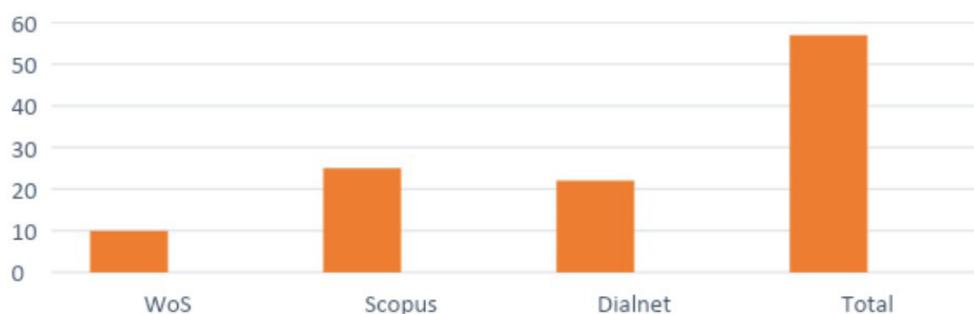
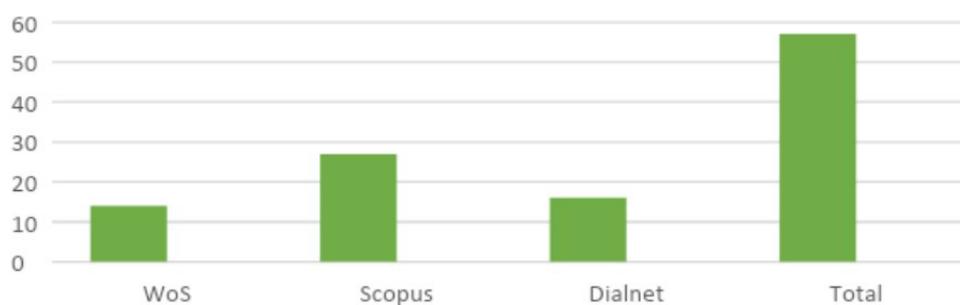


Figura 2:
Representación gráfica y porcentual de artículos repetidos en cada base de datos.



Nota. *Elaboración propia.*

Figura 3:
Representación gráfica y porcentual de los artículos restantes totales.

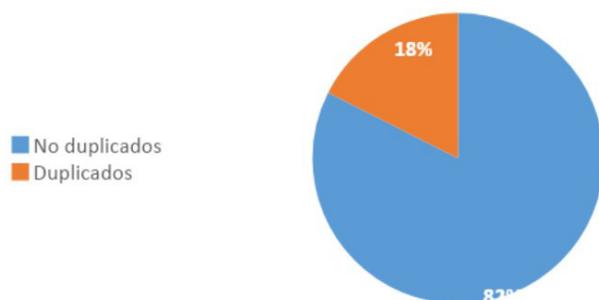


Nota. *Elaboración propia.*

Además, se observó que, de los documentos restantes, algunos de ellos estaban duplicados también en otras bases de datos; es decir, había artículos que se encontraban en Scopus y

Figura 4:

Representación de los artículos duplicados.



Nota. Elaboración propia.

WoS, y, en Dialnet y Scopus. En concreto, se halló 10 artículos repetidos en entre las tres bases de datos, quedando un total de 47.

De los 47 restantes fueron seleccionados 14; dado que, estos son los que más se ajustan a esta investigación al unificar la gamificación y las TIC para incrementar las experiencias y el

Autores	Año	Título del artículo
Candel y Roblizo	2022	Juegos y gamificación en las aulas de música de educación primaria
Carrión Candel	2019	Gamification and mobile learning: innovative experiences to motivate and optimise music content within university contexts
Carrión Candel	2018	Gamification and mobile learning: innovative experiences to motivate and optimise music content within university contexts
Carrión Candel	2018	Experiencias TIC para el desarrollo de competencias en la Educación Superior.
García López y Arias González	2021	Cooperación, Gamificación y TIC en tiempos de la COVID-19: Una experiencia en la asignatura Desarrollo de la expresión musical (Grado de Educación Infantil)
González y Ponce de León	2021	Gamificación y “escape rooms” en Educación: análisis de experiencias de “escape room” en un conservatorio de música
Inoue et al.	2020	Effect of Display Location on Finger Motor Skill Training with Music-Based Gamification
Ji	2020	Sakura: A VR musical exploration game with MIDI keyboard in Japanese Zen environment
Margoudi et al.	2017	Co-creating a gamified solution for music learning
Nigiam	2017	Language e-learning and music appreciation
Palazón Herrera	2019	Un estudio cuasiexperimental de gamificación en el aula de música de educación secundaria
Parejo y Etreros	2020	El misterio de la orquesta» un breakout educativo en Educación Infantil
Parejo y Etreros	2020	Los Breakout educativos en educación infantil: un proyecto de educación musical como recurso de aprendizaje transdisciplinar
Rovithis et al.	2018	Educational audio gamification: Theory and practice

Nota. Elaboración propia.

aprendizaje de la Educación Musical. Estos se muestran en la siguiente tabla 1.

Tabla 1. Artículos seleccionados

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

La gamificación y la Edtech en la Educación Musical es un tema reciente en los contextos educativos por las escasas experiencias encontradas. Sin embargo, las halladas han corroborados que la unificación de los tres elementos es posible para desencadenar nuevas habilidades y destrezas en la práctica musical y en la competencia digital; ya que, a medida que los alumnos aprenden música, también aprenden por medio de la tecnología de forma lucrativa; por lo que, desarrollan competencias ligadas con las musicales y las tecnológicas. Esto se puede observar en los autores recogidos y mostrados con anterioridad en la tabla 1.

5. REFERENCIAS

- Area-Moreira, M., & González, C. S. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*, 33(3), 15–38. <https://doi.org/10.6018/j/240791>
- Correa-García, R. I., Duarte-Hueros, A., & Guzmán-Franco, M. D. (2016). Horizontes educativos de los videojuegos. Propuestas y reflexiones de futuros maestros y educadores sociales. *Educar*, 53(1), 67–88. <https://doi.org/10.5565/rev/educar.849>
- Gómez, J. L. (2020). Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia. *Revista Universidad y Empresa*, 22(38), 8. <https://doi.org/10.12804/revistas.uosario.edu.co/empresa/a.6939>
- González, C. S. (2019). *Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza- aprendizaje presenciales y espacios virtuales*. Universidad de la Laguna, 1–23. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34658.07364>
- Hernández-Horta, I. A., Monroy-Reza, A., & Jiménez-García, M. (2018). Aprendizaje mediante Juegos basados en Principios de Gamificación en Instituciones de Educación Superior. *Formación universitaria*, 11(5), 31–40. <https://doi.org/10.4067/s0718-50062018000500031>
- Ortiz-Colón, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0), 1–17. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Parente, D. (2016). Gamificación en la Educación. In R. S. Contreras Espinosa, & J. L. Eguía Gomez (Eds.), *Gamificación en las aulas universitarias* (pp. 11–24). Institut de la Comunicació (InCom-UAB) <https://bit.ly/2ULRatI>
- Werbach, K. y Hunter, D. (2013) *Revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos: gamificación*. Pearson